

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS *IT* MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD SWASTA MAITREYAWIRA DELI SERDANG T.P. 2020/2021

Sugito¹, Ria Lastaria Simare Mare²

STKIP Pangeran Antasari, Jl. Veteran No. 1060/19, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. E-mail: sugitotami@gmail.com,
riaarsima@gmail.com

Abstrak : Kehadiran pandemi *covid-19* mengakibatkan proses pembelajaran harus beralih dari tatap muka menjadi *online*. Agar proses pembelajaran tetap berjalan maka pemerintah menghimbau satuan pendidikan melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Maitreyawira Deli Serdang terhadap proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dilakukan pada masa pandemi *covid-19*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Siswa Kelas V SD Swasta Maitreyawira Deli Serdang. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V masih tergolong belum memenuhi standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Peneliti menggunakan media berbasis IT yaitu *quizizz* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD Swasta Maitreyawira Deli Serdang pada mata pelajaran IPA materi tentang alat gerak manusia dan hewan. Hasil penelitian yang diperoleh dalam tindakan kelas secara online yang telah dilaksanakan bahwa dari 25 siswa yang mengikuti tes prasiklus siswa yang dikatakan tuntas sebanyak 12 siswa (48%). Pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa (60%). Sedangkan pada siklus II juga mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa (76%).

Kata kunci: *Covid-19*, hasil belajar, PJJ, *quizizz*.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 adalah sebuah perkembangan *Information Technology (IT)* yang mendorong setiap individu untuk selalu kreatif dan aktif dalam meningkatkan potensi diri. Hal ini dapat menjadi media yang sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih menarik.

Belajar adalah berubah. Menurut Slameto (2010: 2) Belajar adalah suatu proses yang dapat dilakukan seseorang untuk memproses suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman diri sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Sementara Sardiman

(2010: 21) mengatakan bahwa “Belajar adalah berubah yang berarti usaha mengubah tingkah laku, belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar”.

Menurut Putra (2013: 40) Pendidikan IPA disekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk “mencari tahu” dan “berbuat”, sehingga dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Tetapi yang diharapkan tidak sejalan dengan kenyataannya karena terjadinya pandemi *covid-19* yang sudah menyebar di berbagai negara salah satunya yaitu

Indonesia yang sangat meresahkan sehingga sistem pendidikan mengalami pergeseran yaitu pemberlakuan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). PJJ merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh atau belajar dari rumah menjadi pilihan yaitu dengan menggunakan berbagai media komunikasi. SD Swasta Maitreyawira Deli menggunakan aplikasi *zoom* yang dilakukan sejak adanya wabah *covid-19*. Dari hasil penelitian bahwa peserta didik kurang memahami pelajaran karena ada banyak kendala yang terjadi selama proses pembelajaran *online* berlangsung yaitu bahwa guru tidak lagi menerapkan pembelajaran yang bervariasi seperti biasanya, dimana durasi pembelajaran hanya 30 menit setiap pertemuan, kendala jaringan internet, peserta didik cenderung tidak merespon, kurang pengawasan dari orang tua, beberapa peserta didik tidak konsentrasi dalam belajar sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi tentang alat gerak manusia dan hewan. Hal ini dapat berdampak terhadap hasil nilai peserta didik yang rendah.

Kegiatan belajar sebagai dasar bagi peserta didik terhadap pencapaian hasil belajar, Hasil belajar merupakan implementasi dari kemampuan yang dicapai peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang dipengaruhi oleh komponen belajar-mengajar serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Faktor lain yang ikut mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik, yaitu hubungan antara guru dan peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh

Benyamin S. Bloom (dalam Arifin, 2016) yaitu “hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2010: 200) hasil belajar yaitu tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan pemberian nilai yang dapat berupa angka atau nilai.

Menurut Supardi (2017) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang dituangkan dengan angka maupun dalam mengaplikasikan pada kehidupan sehari-hari atas pengetahuan yang diperoleh. Senada dengan menurut Purwanto (2010: 44) bahwa hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik maka diperlukan serangkaian pengukur yaitu alat evaluasi yang baik agar dapat mengukur hasil belajar peserta didik, oleh karena itu peneliti menggunakan *quizizz* sebagai alat pengukur atau evaluasi.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan standar ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan yang mengacu pada standar kompetensi kelulusan. Untuk standar nilai KKM yang ditentukan SD Swasta Maitreyawira Deli Serdang pada mata pelajaran IPA yaitu nilai 70. Namun dari hasil observasi terdapat banyak peserta didik kelas yang belum mencapai nilai

KKM. Peserta didik yang mencapai nilai KKM yaitu 48% dan peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu 52%. Artinya. Peserta didik yang belum tuntas berjumlah 13 orang dan peserta didik yang tuntas berjumlah 12 orang. Dilihat dari data tersebut bahwasanya rendahnya hasil belajar menyebabkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi.

Dalam suatu proses pembelajaran perlu diterapkannya suatu media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *e-learning* yang telah terprogram dapat mempermudah guru untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran ini diutarakan oleh Daryanto (2010: 168). Salah satu jenis *e-learning* yang ada di Indonesia adalah "*quizizz*". Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *IT* yaitu dengan menggunakan *quizizz* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan *quizizz* merupakan solusi untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran IPA materi gerak hewan dan manusia. Dalam penerapan *quizizz* dapat dihubungkan dengan materi pelajaran. *Quizizz* disajikan dalam bentuk sebuah *game* atau permainan yang menyenangkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Seiring dengan perkembangan zaman guru harus dapat mengikuti dan mengimplementasikan perkembangan media pembelajaran. Oleh karena itu *quizizz*

dipercaya dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik, dengan harapan *quizizz* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik SD Swasta Maitreyawira Deli Serdang dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2015: 1) PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Senada dengan menurut Amir dan Sartika (2017) merupakan penelitian yang dilakukan oleh pendidik untuk menyelesaikan permasalahan didalam kelas.

Penelitian ini dilaksanakan dikelas V SD Swasta Maitreyawira Deli Serdang, penelitian ini dilakukan sejak tanggal 29 April-12 Mei 2021 setiap hari Kamis dan Jumat. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Swasta Maitreyawira Deli Serdang yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari laki-laki 13 orang dan perempuan 12 orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda.

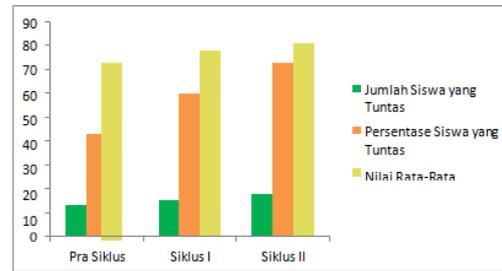
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai upaya yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu melalui proses PTK meliputi prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada proses penelitian ini menjelaskan tentang prasiklus yang terdiri dari tes awal dan tes akhir pada

siklus I dan siklus II yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Mengingat transisi pandemi yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *online*. Sehingga, teknologi memiliki peran yang teramat penting dalam mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar selama PJJ. Media pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi sebagai sarana bagi guru dan peserta didik dalam mempermudah proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya *e-learning* yang telah terprogram dapat mempermudah guru untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran ini diutarakan oleh Daryanto (2010: 168). Salah satu jenis *e-learning* yang ada di Indonesia adalah “*quizizz*”. *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis *online* yang bisa dihubungkan dengan materi pelajaran. *Quizizz* disajikan dalam bentuk sebuah *game* atau permainan yang menyenangkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan atau kuis yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. *Quizizz* berperan sebagai wadah yang dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik, dengan harapan *quizizz* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi gerak manusia dan hewan sehingga hasil belajar peserta didik semakin meningkat.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari grafik

berikut ini :



Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa hasil tes pada tahap pra siklus memperoleh nilai rata-rata 77,46 dengan tingkat persentase ketuntasan yaitu 42% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55. Setelah dilakukannya siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 80,48 dan tingkat persentase ketuntasan yaitu 60% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Kemudian dilanjutkan pada siklus II juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 86,16 dan tingkat persentase ketuntasan yaitu 76% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran alat gerak manusia dan hewan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *IT* yaitu dengan menggunakan *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Maitreyawira Deli Serdang T.P. 2020/2021. Dimana hal tersebut dapat dilihat pada setiap siklus:

1. Penerapan *quizizz* pada kelas V dapat dikatakan berhasil karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dilihat dari pelaksanaan berjalan dengan baik dan lancar karena peserta didik kelas V sudah tidak asing lagi menggunakan teknologi oleh karena itu guru jadi lebih mudah untuk melaksanakan *quizizz*.

2. *Quizizz* dapat diterapkan pada pembelajaran langsung maupun secara *online* serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan dapat memudahkan guru dalam melakukan kuis serta mempermudah guru dalam mengoreksi hasil kuis peserta didik. Melalui *quizizz* akan lebih mudah untuk mengetahui peserta didik yang masih lemah pada materi tertentu. Peserta didik terlihat lebih antusias dalam belajar, mendapatkan situasi belajar seperti berada di zona games membuat peserta didik selalu penasaran dan menantikan kuis-kuis selanjutnya.
3. Setelah menggunakan *quizizz* peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui *quizizz* mengalami peningkatan dimana pada siklus I memperoleh hasil 60%, dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 76%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F. dan Sartika, S.B. 2017. *Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Arikunto Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Edisi Revisi. Bumi Aksara.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyanti & Mudjiono. 2020. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pribadi, B.A. 2017. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima. Kencana.
- Putra, S.R. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Belajar Kreatif Berbasis SAIN*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Supardi. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pengaruh Awan Dan Cuaca*. *Indonesia Journal On Education And Research*, Vol 2 (2).
- Yuliantoro, Agus. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Dengan Metode Mutakhir Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Zhao, F. 2019. *Using Quizizz Tontegrate Fun Multiplayer Activity In The Accounting Classroom*. *International Journal Of Higher Education* Vol8, No 1: 2019. Doi: 10.5440/ijhe.v8n1p37.
- Mei, S., Ju, S., & Adam, Z. (2018). *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12 (1), 208. doi: 10.26417/ejser.v12i1.p208-212.